

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin memperoleh tingkat keberhasilan siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan KKM sekolah adalah 84,62% dari jumlah siswa dengan nilai rata-rata 81,69 berada pada kategori baik.
2. Hasil belajar siswa menerapkan model pembelajaran konvensional pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin memperoleh tingkat keberhasilan siswa memperoleh nilai lebih dari atau sama dengan KKM sekolah adalah 36,36% dari jumlah siswa dengan nilai rata-rata 64,00 berada pada kategori kurang.
3. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya menerapkan model pembelajaran

konvensional pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel di kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin

B. Saran

Mengacu pada hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan yang telah diuraikan, peneliti dapat mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada guru, hasil penelitian ini dengan menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media animasi interaktif berbasis *Powtoon* diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan untuk melakukan pembelajaran kearah yang lebih baik, memudahkan pelaksanaan dan mengembangkan pemahaman siswa khususnya materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel serta dapat menjadi pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.
2. Kepada siswa, diharapkan selalu bersikap aktif dalam proses pembelajaran, lebih memperhatikan penjelasan dan arahan dari guru serta hendaknya selalu meningkatkan hasil belajarnya dengan maksimal.
3. Kepada sekolah, dapat menyediakan LCD/Proyektor dan Wifi untuk menunjang proses pembelajaran dengan menerapkan media animasi interaktif berbasis *Powtoon*.
4. Kepada peneliti, mengingat berbagai keterbatasan yang ada dalam penelitian ini, kiranya perlu diadakan penelitian sejenis yang lebih mendalam dengan tempat dan karakteristik yang berbeda dengan pokok bahasan yang lebih luas dengan materi lainnya, karena pada penelitian menerapkan model pembelajaran *Snowball Throwing* berbantuan media

animasi interaktif berbasis *Powtoon* ini memerlukan waktu yang lama pada pembuatan media.